

# I-, Mii & MySpace

## Mediale Figurationen des Nächsten

---

REGINE BUSCHAUER

Die Bezeichnungen ›i-‹, ›Mii‹ oder ›MySpace‹ verweisen, unschwer erkennbar, auf bestimmte Formen neuer Medien und zugleich auf einen Brennpunkt auch und gerade populärer Diskussionen um einen gegenwärtigen Wandel der Medien, die ›uns‹ geradezu ungehörig nahe gekommen zu sein scheinen. Es ist im Besonderen das ›i‹, das gewissermaßen zu einem neuen Leitvokal avanciert ist und sich anschickt, das vertraute ›e‹ für ›electronic‹ – von E-Mail über e-Commerce bis zum eBook – in dieser Rolle abzulösen. So ist, jüngst vor allem durch die Popularität von *iPhone* und *iPad*, ein ›i‹ [ai] in die Schlagzeilen geraten, das gleichermaßen für ›Information‹ wie für ›Internet‹, für das Auge und das Ich stehen mag. Auf Titelseiten von Zeitschriften ist entsprechend etwa vom »iKult« zu lesen, vom *iPad*, mit dem »die Welt verändert« werde oder vom »Handy«, das »unser Denken« verändere, gepaart mit der Aussage »iPhone also bin ich«. Im Artikel der zuletzt genannten Zeitschriftenausgabe ist ferner die Rede von Portalen wie Facebook oder MySpace, die dank Apple zur ›App‹ und jederzeit verfügbar geworden sind als eine »Welt in der Tasche«.<sup>1</sup> Reden vom ›i‹ und vom ›My‹ referieren insofern auf ein offensichtlich hochgradig ›Nahegerücktes‹ der Medien oder

---

1 So, hier exemplarisch herausgegriffen, die Titelschlagzeilen der Zeitschriften *Der Spiegel* 17/2010, *Stern* 15/2010 und *Der Beobachter* 5/2010 sowie der Titel des entsprechenden Artikels: [o.V.] »Die Welt in der Tasche«, in: *Der Beobachter* 5/2010: 17-25.

auch, um die Titelformulierung eines jüngeren Sammelbands aufzugreifen, auf »Maschinen, die unsere Brüder werden« (Hubig/Koslowski 2008); auf ein »Nächstes« also sogenannt konvergenter oder hybridisierter Medien, das sich keineswegs erschöpft in einer Nähe zwischenmenschlicher Kommunikationen.

Wenn damit im Blick auf Medien eines ›i‹ und ›My‹, als Veränderungen der »Welt« und des »Denken[s]«, eine Art nächste Revolution der Medien – oder auch eine Revolution des Nächsten – ausgerufen scheint, so stellt sich indes die Frage, inwiefern von einem Neuen dieser Medien zu sprechen ist, jenseits der altbekannten Figur einer immer wieder neuen »Revolution« der Medien oder auch nur Produkte, proklamiert nicht zuletzt im so lautenden Codenamen der Entwicklung von Nintendos *Wii*-Konsole, die und deren Präsentation des ›Mii‹ ihrerseits für ein Spiel mit dem ›i‹ steht. In welcher Weise also ist, so die im Folgenden angesetzte Leitfrage, der so breit konstatierte gegenwärtige Wandel eines ›i‹ wie auch eines ›Mii‹ und ›My‹ der Medien als ein Wandel oder ein Neues der Nähe beschreibbar, und: gegenüber welchem ›Alten‹?

Eine solche Rede von Nähe – und vom Nächsten – ist uneindeutig, und es ist im Folgenden auch nicht Absicht, dieses Uneindeutige in einen abgegrenzten oder disambiguierten Begriff der Nähe zu überführen. Vorgeschlagen und erprobt werden sollen vielmehr drei Zugänge – oder Annäherungen –, um im Blick auf die genannten Medien einen Wandel zu erfassen, der sich, ausgehend von einem relationalen Denken medialer Figurationen, als ein mehrschichtiger Wandel medialer Platzierungen und (Selbst-)Techniken begreifen lässt. Dieser Ansatz nimmt Bezug auf einen Begriff der Platzierung im Sinne Michel Foucaults und seiner Konzeption eines Raums heterogener Relationen der Platzierung oder Lagerung: »Wir leben nicht innerhalb einer Leere«, so die Formulierung Foucaults in seinem 1967 gehaltenen Vortrag *Andere Räume*, sondern in einer »Gemengelage von Beziehungen«, die Platzierungen – und mithin Nah- und Nächstbezüge – »definieren« (Foucault 1991: 67). Mediale Techniken, bei Foucault z.B. das Kino, der Zug oder auch der Spiegel, sind als Figurationen solcher Platzierung begreifbar bzw.

als ein (hetero-)topologisches mediales »Dazwischen« sich wandelnder Relationen der Nähe und der Ferne oder der Distanz (Tholen 2002: 169).<sup>2</sup>

Nähe ist demnach als etwas anzusetzen, das eine immer schon mediale Geschichte hat und auf sich verändernde Beziehungensembles der Platzierung, des Hier und Dort, der Verbindung und Trennung verweist. Die Frage nach dem gegenwärtig Neuen des *iPhone* oder des virtuellen MySpace als einer neuen Figuration der Nähe stellt somit auch die Frage nach einer Geschichte der Nähe im Verhältnis zum Wandel der Medien und, insbesondere, in ihrem Verhältnis zu Medien und Mediennetzen der Telekommunikation.

## »ENTFERNUNG« ALS »ILLUSION«. TELE-MEDIALE FIGURATIONEN DER NÄHE

Zu einer Nachbarschaft würden die USA, prophezeite Mitte des 19. Jahrhunderts Samuel F. Morse, durch das neue Medium der elektrischen Telegraphie (vgl. Daniels 2002: 40). Zur selben Zeit beschwor, angesichts der ersten telegraphischen Seeverbindung durch den Ärmelkanal (1850), das *Mechanics' Magazine* das Bild einer in absehbarer Zeit durch den Draht der Telegraphie vollständig »umgürteten« Erde, womit »Zeit und Distanz buchstäblich vernichtet« seien.<sup>3</sup> Die elektrische Übertragung erscheint in diesen und ähnlichen Vorstellungen als ein Verschwinden von Distanz und damit als eine Fortsetzung jener Raum- und Zeitvernichtung, die zuvor bereits den beschleunigten Fortbewegungstechniken Schnellpost, Dampfschiff und, insbesondere, der Eisenbahn zugeschrieben wurde (vgl. Schivelbusch 1977; Kaschuba 2004). Das »Netz«, so der Begriff, der sich seit den 1830er Jahren für diese kommunikativen Verflechtungen verbreitet, verwandelt Ferne, begriffen als metrische Distanz, zunehmend in die Nahverhältnisse einer »geschrumpften« Welt.

Andererseits lenkt die elektrische Übertragung die Aufmerksamkeit zugleich auf das Eigentümliche eines topologischen Raums, der sich vom Me-

2 Vgl. insbes. das Beispiel des Spiegels, bei Foucault als Utopie wie Heterotopie begriffen, da mich der Spiegel sowohl da platziert, »wo ich nicht bin« als auch mich »abwesend« dort entdecken lässt, »wo ich bin« (Foucault 1991: 68).

3 *The Mechanics' Magazine*, Vol. LIII, 1850: 198 (Übers. RB). Vgl. hierzu und zum Folgenden dieses Abschnitts Buschauer 2010.

trischen gelöst hat. So gilt es, abgesehen von den Aufwänden des Linienbaus, in der Planung der Telegraphennetze gerade nicht metrische Distanzen zu berücksichtigen, wie 1852 der Telegraphieentwickler und -experte Carl August Steinheil in seiner Planung des Schweizer Telegraphennetzes festhält: Vielmehr müsse das »Hauptaugenmerk« darauf liegen, im Blick auf mögliche Störungen »[...] die Linien so zu wählen, dass stets die Korrespondenz auf mehreren, ganz voneinander verschiedenen Wegen möglich wird.« Dabei komme es

»auf die Länge der 2<sup>ten</sup> oder 3<sup>ten</sup> Verbindungslinie gar nicht an. Denn ein Umweg, der selbst mehrere hundert Stunden beträgt, ist im Nu vom Strome durchspuckt, und es erreicht daher der indirekte weitere Weg vollkommen dasselbe was der nächste.«<sup>4</sup>

Mit diesem Neuen eines telegraphischen »Nächsten« gehen, folgt man der Parlamentskommission, die sich zur selben Zeit mit dem schweizerischen Telegraphennetz befasst, ebenso neue Distanzen einher. Drohten doch »vermöge des elektrischen Telegraphen z.B. Genf und Basel näher bei Paris zu liegen« zu kommen »als bei der Bundesstadt« und »Zürich näher bei Frankfurt als bei den Urkantonen«, womit sie »an das Ausland geknüpft« würden, »während sie im gleichen Verhältnisse den übrigen Theilen des Landes fremd werden müssten.«<sup>5</sup> Der Telegraph scheint demnach die bestehenden Nähe-Ferne-Verhältnisse geradezu in ihr Gegenteil zu verkehren, indem er zuvor Entferntes in die Nähe rückt und, im selben Verhältnis, zuvor Nahes in eine Distanz der Ferne oder des Fremden geraten lässt. Telegraphische Nähe korrespondiert, diesem Bild entsprechend, mit metrischer – und in der Folge vor allem: globaler – Ferne.

Das Neue des Telefons verschiebt diese Nähe-Ferne-Relation und spannt sie zwischen zwei Telefonierenden auf: Ist der oder die Andere am Telefon, so der sprichwörtliche Seufzer, »so nah und doch so fern«, so steht die Nähe der (tele-)präsenten Stimme im Gegensatz zu einer Ferne bzw. Unerreichbarkeit der Körper. Als Medium zunächst der Ortsnetze keineswegs global,

---

4 Gutachten Carl August Steinheils vom 11. Feb. 1852, zit. nach *Hundert Jahre elektrisches Nachrichtenwesen in der Schweiz 1852-1952*, Bd. 2 (1959): 848.

5 Bericht der Kommission des Nationalrathes über die Erstellung eines elektromagnetischen Telegraphennezes [sic] in der Schweiz (Vom 14. Dezember 1851). In: *Schweizerisches Bundesblatt 1851*, Bd. 3: 331-344, hier 334.

partiziert das Telefon gleichwohl an der Faszination einer Telekommunikation weltweiter Vernetzung und Reichweite; vor allem jedoch ist es ein Medium, mit dem man sich den Anderen »vom Leibe halten« kann (Bahr 1995: 29). In Distanz zu diesem generiert die Übertragung der Stimmen einen neuen, akustischen Raum der Telepräsenz, ein virtuelles »Da« des Telefongesprächs oder auch einen – flüchtigen – Cyberspace, folgt man der Aussage William Gibsons, Cyberspace sei so etwas wie »the place where any telephone call takes place« (Gibson/Josefsson 1994). Sie konstituiert eine Nähe bzw. »geteilte Präsenz«, die im Kontrast zur Ferne des Anderen am Ende der verbindenden wie trennenden Leitung steht.

Das mobile Telefon oder, nach heutiger Bezeichnung, das Handy, erscheint, in frühesten Visionen um 1900 ebenso wie auch in Werbebotschaften des späten 20. Jahrhunderts, in diese Nähe-Ferne-Relationen und -Oppositionen eingeordnet. So wird es um 1900 imaginiert als ein zukünftiger Taschenapparat »to call up our friends in any part of the earth«, der metrische *long distance* beliebig durch telefonische Nähe verschwinden lässt.<sup>6</sup> Als Handy wiederum wird es seit den 1990er Jahren beworben in Slogans wie dem ehemals als Motto eines Schweizer Mobilfunkanbieters bekannten »Go far, come close«. Eine Werbung des Unternehmens Nokia beschwört 1996 eine Nähe des Mobiltelefons, durch die »Entfernung [...] eine Illusion« geworden sei (vgl. Abb. 1). Dabei knüpft der Text der Werbung an die etablierte Vorstellung der Distanzvernichtung an:

»Angeblich wird die Welt immer kleiner. Trotzdem wird man manchmal das komische Gefühl nicht los, weiter voneinander entfernt zu sein als je zuvor. Kommt das vielleicht daher, dass wir immer schwerer zu erreichen sind? Ein Nokia 8110 wirkt Wunder; es ist sehr klein, sehr leicht zu bedienen und passt sich Ihrem Gesicht perfekt an. [...] Testen Sie das Nokia 8110 jetzt [...] – und lassen Sie damit in Zukunft das Gefühl von Entfernung aus Ihrem Leben verschwinden.«

Tatsächlich ist es die Erreichbarkeit, die das Handy seit seiner beispiellosen Verbreitung in der zweiten Hälfte der 1990er Jahre zum Medium eines »perpetual contact« (Katz/Aakhus 2002) werden ließ, das, mehr noch als andere Medien, eine »connected presence« (Licoppe/Smoreda 2005: 329) mobiler Verbundenheiten und sozialer wie lokaler Nahbeziehungen etabliert.

---

6 So H. Townley (1899) über eine Welt im Jahr 2099, zit. nach Marvin (1988): 156.



Abb. 1: Werbeinserat Nokia 8110 (1996)

Gerade damit steht indes das Handy für Figurationen der Nähe und Ferne, die Netz-, Telefon- oder ›Cyberspace‹-Verhältnisse unterlaufen, und für eine Nähe, die sich nicht mehr im Kontrast zu einem *tele* globaler bzw. metrischer Ferne oder leiblicher Distanz begreifen lässt. So ist das Spezifische des – überall mitgetragenen und längst zum multimedialen Speicher-, Bildschirm-, Informationsgerät (usw.) mutierten – Handys auch in einer Nähe des Anderen zu sehen, die sich in mehrfacher Hinsicht nicht »vom Leibe halten« lässt: bezogen sowohl auf den Anderen der telekommunikativen Verbindung, der plötzlich zugleich vis-à-vis stehen kann, als auch auf das Andere der »Welt in der Tasche« und das ebenda oder sonst wo körpernah getragene Gerät. Das in der Anzeige von 1996 beworbene Nokia 8110, das sich dem »Gesicht anpasst« – und das insbesondere durch den Film *Matrix*<sup>7</sup> Kultstatus erreichte –, steht insofern für ein Handy, das zunehmend offensichtlich selbst zum Vis-à-vis und zu einem *proximum* auch emotionaler Nahbezüge geworden ist. Ebenso früh wie prägnant findet sich dies formuliert im populären Genre der emotionalen Nähe schlechthin: »Ich hab' ein Handy in meinem Herzen, das klingelt mitten in der Nacht«, heißt es in einem Schlager aus dem Jahr 1996, »da bist du immer nah bei mir, das

7 1999 USA (Andy und Larry Wachowski).

kleine Handy in meinem Herzen, das ist mein heißer Draht zu dir.« Erscheinen hierbei die Platzierungen von Du und Handy in einem noch gleichsam unentschiedenen Ineinander, so formuliert demgegenüber ein Schlager aus dem Jahr 2000 knapp: »Ich wollt' ich wär dein Handy, das wäre wunderbar, vielleicht auch dein Computer, dann wärest du immer für mich da.«<sup>8</sup>

Solche Liebes- bzw. Dreiecksbeziehungen wiederum markieren zugleich denjenigen Punkt, an dem, folgt man dem oben genannten Leitartikel zum »Handy«, das »unser Denken« verändert, das *iPhone* zu thematisieren ist. Denn auch in diesem Artikel ist es eine Paargeschichte, die, als Fallbeispiel und Exemplum, herangezogen wird, genauer: die Geschichte eines Paares, das getrennte Schlafzimmer einführen muss, weil er, *iPhone*-Besitzer, eine »App« nutzt, die seinen Schlaf mittels der Bewegungssensoren des Handys überwacht, damit es ihn in der Leichtschlafphase wecken möge, wobei ihre Körperbewegungen, so seine Befürchtung, das Gerät stören könnten.<sup>9</sup>

»Immer nah« ist also, und dieses Fazit des Beispiels lässt sich für das *iPhone* wie auch bereits für das Mobiltelefon von 1996 ansetzen, vor allem das Handy. Zugleich ist das Beispiel der Schlaf-Applikation instruktiv, indem es weniger ein Telefon beschreibt denn ein Überwachungsgerät, das an den Körper anschließt und seine Bewegungen übermittelt. Und auch in dieser Hinsicht knüpft das *iPhone* an die Geschichte des zellulären Handys an, insofern dieses seit seiner Entstehung »kein Tele-phon« ist (Hagen 2009: 365), bzw. an ein Mobiltelefonsystem, das kein Telefon-Netz ist, sondern ein lückenloses Funkzellensystem mit beweglichen Endgeräten, die daher technisch notwendig laufend zu überwachen bzw. zu lokalisieren sind. Die Nähe einer »connected presence« und eines »perpetual contact« heutiger mobiler Kommunikation setzt, mit anderen Worten, eine solche als Eigenschaft des Mobilfunksystems voraus, der gegenüber Entfernung tatsächlich eine Illusion ist, ebenso wie eine Nähe des Geräts, das – »immer nah« und mitgetragen – an den beweglichen Körper angeschlossen ist und zugleich diesen an die Systeme und Techniken der Tele-Medien anschließt.

8 »Ich hab' ein Handy in meinem Herzen«, 1996; »Ich wollt' ich wär' dein Handy«, 2000; zit. nach Museum für Kommunikation (2002), Beilage (Audio-CD).

9 Die entsprechende »App« trägt den Namen *Sleep Cycle*. Die Frage »How well does Sleep Cycle work with 2 people sharing a bed?«, findet sich unter den FAQs auf der Website der Applikation, vgl. <http://www.mdlabs.se/sleepcycle/support/>, 13.08.2010. In allen Zitaten aus Online-Foren werden orthographische Abweichungen und Umgangssprache wörtlich übernommen.

## AUTOMEDIALITÄT UND AUTO-GRAPHIE

Im Rahmen seiner Untersuchung zu Kartographien und Topographien des Fernsehens hat Rolf F. Nohr auf den spezifischen Typus von »You are Here«-Karten hingewiesen (vgl. Nohr 2002: 250f.): Karten, wie sie heute in digitaler Form, basierend auf Lokalisierungs- und Positionierungstechniken wie dem Mobilfunksystem oder GPS, in Navigationsapplikationen zu finden sind, die den jeweiligen Standort oder auch den Weg der User als Punkt, Kreis, Linie o.ä. im Bild der Karte präsentieren. In ihrer Funktion der Selbst-Lokalisierung oder -platzierung setzen solche Karten voraus, dass der User oder die Userin diese visuellen Zeichen in ihrem Zusammenhang ›lesen‹ und sie zugleich auf sich beziehen kann, d.h. sie als externalisierte Projektionen begreift und sich mit ihnen identifiziert. Nohr hat daher das Grundprinzip solcher Karten als eine »Strategie der Identifikation« bezeichnet und damit ein Prinzip des Selbstbezugs benannt, das sich über dieses Beispiel hinaus im Blick auch etwa auf die erwähnte Schlafüberwachungsapplikation ansetzen lässt: Diese fungiert zugleich als ein Aufzeichnungssystem, indem sie die erfassten Körperbewegungen speichert und auf dem Bildschirm als Kurve präsentiert, als ein visuelles Zeichen also, das die User auf sich bezogen zu ›lesen‹ haben (vgl. Abb. 2).

Solche Aufzeichnungen werfen die Frage nicht nur danach auf, wie sich dieser Selbstbezug – hier: im Blick auf einen Punkt, eine Linie oder eine Kurve – herstellt, sondern auch danach, inwiefern sich, umgekehrt, »das Selbst über die Summe externalisierter Projektionen überhaupt erst konstituiert« (Nohr 2002: 251). Sie sind damit im Zusammenhang mit einer, sich heute zunehmend multimedial aufspiezelnden, »Selbsttechnik« (Foucault 1994; vgl. Foucault 1993) zu begreifen bzw. mit einer »Automedialität«, die sich in heutigen Techniken und Praktiken elektronischer Medien manifestiert (vgl. Dünne/Moser 2008).

Konturiert ist mit dem Begriff des Automedialen eine Forschungsperspektive, die dem »Dazwischen« der medialen Vermittlung in Formen des Selbstbezugs und der Selbstplatzierung Rechnung trägt, und die zugleich auf den Wandel und die mediale Vielfalt dieser Vermittlung aufmerksam macht: Selbsttechniken, historisch vorwiegend mit den Medien der Schrift bzw. des Autobiographischen verknüpft, sind unter den Bedingungen elektronischer Medien nicht verschwunden, sondern konstituieren sich in neuer Weise.





Abb. 2: Sleep Cycle, Screenshot

In Untersuchungen heutiger elektronischer Medien und Medienkulturen ist auf dieses Moment des Automedialen, greifbar u.a. im Tagebuchartigen der Weblogs, in der verbreiteten Online-Publikation von Selbstporträts, -videoaufnahmen usw., vielfach hingewiesen worden.<sup>10</sup> In jüngerer Zeit sind es insbesondere Online-Kontaktportale bzw. *social network sites* wie das 2003 gegründete Portal MySpace oder das 2004 (zunächst Harvard-intern) lan-

<sup>10</sup> Vgl. hierzu (exempl.) Ries 2008, Schulze 2003 sowie die Beiträge in *Biography* 26(1) 2003. Beispielhaft für die genannten Bildmedien stehen etwa die in den späten 1990er Jahren Aufsehen erregende ›lifecasting-Website *JenniCam* oder ›one picture every day‹-Porträtserien, so z.B. in J. K. Kellers Online-Projekt *The Adaption to My Generation*, [http://www.c71123.com/daily\\_photo/](http://www.c71123.com/daily_photo/), 13.08.2010.

cierte Facebook, die unter dem Stichwort u.a. der Selbstpräsentation thematisiert wurden. So wurde die aktive Nutzung von MySpace durch (hier: US-amerikanische) Teenager als ein »Writing Oneself into Being« charakterisiert, das sich im Kreieren von Profilen und Selbstbeschreibungen realisiert (boyd 2008: 119), unter dem Aspekt also eines autobiographischen Konstituierens von Online-Präsenz. MySpace steht, so gesehen, für ein ›being online‹ das nicht mehr der separierten Sphäre eines virtuellen ›Second Life‹ zuzurechnen ist, sondern sich nahtlos in die Alltagswelt und seine sozialen Beziehungsgefüge integriert. Unter den Bedingungen mobiler Medien ist hierbei der virtuelle ›MySpace‹, wie ja gerade am *iPhone* deutlich wird, zugleich zu einem ständig und überall verfügbaren geworden; die Online-Welt mutiert zur »Welt in der Tasche«.

Setzt man das Automediale von MySpace oder Facebook indes alleine mit diesem Aspekt eines – im Blick bereits auf virtuelle Communities der frühen 1990er Jahre konstatierten – Sich-Schreibens »into Being« gleich, so bleibt unberücksichtigt, dass sich Online-Kontaktportale prinzipiell von solchen früheren Formen unterscheiden, indem sie auf der Grundlage von Datenerhebung bzw. persönlichen Datenprofilen der User operieren. Das Präfix ›My-‹ ist in dieser Hinsicht weniger auf die mediale Figuration eines Sich-Schreibens zu beziehen, sondern eher bezogen auf jenes personalisierte Internet zu denken, für das beispielhaft Portale wie MyYahoo oder auch iGoogle stehen. Kern der Personalisierung sind dabei die von den Usern explizit erhobenen – mehr oder minder umfangreichen – persönlichen Daten, im Fall von MySpace die »PII« (Personally Identifiable Information), bestehend aus vollständigem Namen, E-Mail- und Postadresse sowie Telefon- oder Kreditkartennummer.<sup>11</sup> Diese ermöglicht weitere, implizit aus den Aktivitäten der User erhobene Daten den identifizierten Einzelnen zuzuordnen. Was als Gesamtheit des Profils eines Users resultiert, ist somit, neben dem Autobiographischen der Selbstbeschreibung, zugleich mit der Auto-Graphie einer Aufzeichnung verbunden, deren Daten – z.B. das Beginndatum der Mitgliedschaft, der Zeitpunkt des letzten Logins oder auch die gesamte *history* der Online-Aktivitäten – den Usern ihrerseits zugänglich sein können.<sup>12</sup>

11 Vgl. *Datenschutzbestimmungen* (Stand 01.01.2010), <http://www.myspace.com>, 13.08.2010.

12 Ein Beispiel für Letzteres ist Googles Webprotokoll, das Usern, gemäß Google, ermöglicht, »[i]nteressante Trends in Ihrer Webaktivität [zu] beobachten«, <http://www.google.com/history/?hl=de>, 13.08.2010. Die User werden gewissermaßen

Angelegt ist in dieser Weise auch im Personalisierten der Kontaktportale eine Identifikation, die nicht über Selbstbeschreibungen oder Selbstporträts hergestellt wird, sondern über personalisierte Daten, bzw. eine automediale Aufzeichnung, die nicht eine geschriebene Lebensgeschichte generiert, sondern Elemente einer, nach Stefan Rieger, »registriert[en]« Biographie: »Man stelle sich einmal vor«, so der Vorschlag Riegers,

»eine Biographie läge nicht aufgeschrieben, sondern registriert vor – in Form von Linien etwa, die entstehen, wenn Menschen sich im Raum bewegen, wenn sie ihre Gewohnheiten und Routinen, ihre Wege und Umwege, ihre Kreuz- und Quersprünge, ihre Wahrscheinlichkeiten und Unwahrscheinlichkeiten wie in einem Palimpsest hinterlassen.« (Rieger 2008: 361)

Oder man stelle sich vor,

»Lebensgeschichte würde nicht mehr im symbolischen Code des Alphabets und in der gewohnten Form der Autobiographie stattfinden, sondern ganz unmittelbar als Selbstaufzeichnung des lebenden Körpers [...]« (ebd.: 353)

Folgen würde daraus, so Rieger, ein »Verkehrswegeplan« von »Spuren«, die anders zu lesen sind als alphabetische Texte (ebd.). Nicht das Symbolische der Schrift wäre, wie im autobiographischen Text, das Medium, auf das der reflexive Selbstbezug verwiesen ist, sondern eine, der Phonographie vergleichbare, technische »Graphie« von Aktivitäts-, Weg- und Bewegungsaufzeichnungen.<sup>13</sup>

---

zur Selbstbeobachtung durch die Analyse ihrer eigenen Aktivitätsdaten eingeladen.

- 13 Demgegenüber stehen wiederum Formen, diese Registrierung umzudefinieren, so z.B. im GPS-Drawing, in dem die Aufzeichnung zum Zeichen- und Schreibstift mutiert, vgl. <http://www.gpsdrawing.com>, 13.08.2010.

## »TEIL DES SPIELS«. SCHNITTSTELLEN

»[...] touch and presence are very complicated.«  
(Peters, in: ders./Kane 2010: 125)

»What's next?« lautete 1988 die Frage eines Usenet-Beitrags in der Gruppe *comp.society* zum Thema »The Ultimate Interface«, der das baldige Ende des bestehenden Interface-Modells – des Desktops bzw. der Windows, Icons, Menus und Pointer (WIMP) – voraussah.<sup>14</sup> In anderen Diskussionen derselben Zeit ist es die Hardware von Maus und Keyboard, deren zukünftige Ablösung vorgestellt wurde, beispielsweise – so ebenfalls im Usenet (1987) als Möglichkeit geäußert – durch Cursors »directed thru detection and decoding of brain waves«.<sup>15</sup> Solche Diskussionen waren in den späteren 1980er Jahren wesentlich durch die Cyberpunk-Literatur und die in Gibsons *Neuromancer* entworfenen Visionen des Cyberspace geprägt, die am Ende des Jahrzehnts ebenso den Boom einer mit Datenhandschuh und Helm erfahrbaren »Virtual Reality« informierten.<sup>16</sup> Zugleich sind sie Teil einer sehr viel längeren Geschichte von Entwürfen einer optimierten und gleichsam naheliegendsten Gestaltung der Schnittstelle von Mensch und Computer. Unter dem Titel »The Ultimate Display« formulierte hierzu Ivan Sutherland bereits in den 1960er Jahren die Vision auch einer kinästhetischen Schnittstelle, wobei er sowohl *eye tracking* beschrieb als auch grundlegend die Möglichkeit eines Computer-Sensing des Körpers und seiner Muskeln über Hand und Arm hinaus (vgl. Sutherland 1965).

Seit Ende der 1980er Jahre wurden solche Vorstellungen im Leitbild eines »Natural User Interface« (NUI) aufgegriffen und in der Folge Gegenstand zunehmend umsetzungsorientierter Konzeptionen eines »ultimate user friendly interface« (Caudill 1992, zit. nach Hellige 2008: 55). Ein Fokus dieser Entwicklungen war, nebst der Sprachsteuerung, die Steuerung des Computers durch Körperbewegung bzw. die Erkennung von Körperbe-

---

14 »The Ultimate Interface«, Usenet-Beitrag Rob Jellinghouse vom 20. April 1988, <http://groups.google.com.ag/group/comp.society/msg/37a3ee162dfce23d>, 13.08.2010.

15 »Cyberpunk Futures«, Usenet-Beitrag Fred Baube vom 5. Nov. 1987, <http://groups.google.com.ag/group/comp.society.futures/msg/d6f46ea09a937de4>, 13.08.2010.

16 Vgl. zu dieser Einordnung der angeführten Usenet-Beiträge Buschauer 2010; zur »Virtual Reality« eingehend Schröter 2004.

wegung durch den Computer, das Kinästhetische also einer Bewegungssensorik, die sich heute in den Figurationen neuer Schnittstellen, am augenfälligsten in der 2006 vorgestellten *Wii*-Konsole, realisiert findet. »Wii« steht damit, neben dem *iPhone*, exemplarisch für die Umsetzung einer im Gegensatz zu Keyboard, Maus und Joystick als »natürlich« vorgestellten Bewegungs-Schnittstelle, die, folgt man dem Wortlaut einer Medienmitteilung Nintendos, »Menschen noch enger zusammen bringen [wird] – mit ihren Spielen und mit anderen Menschen«; vor allem aber, wie zu ergänzen ist, mit dem Computer.<sup>17</sup>

In der *Wii*-Konsole ist das Herzstück dieser Schnittstelle zunächst der Controller bzw. die *Wii-Remote* oder, kurz, *Wiimote*: eine Fernbedienung, die drahtlos mit der Konsole wie auch mit einer separaten Leiste nahe dem (Fernseh-)Bildschirm verbunden ist, sowie – darin dem *iPhone* vergleichbar – über integrierte Bewegungs- bzw. Beschleunigungssensoren verfügt.<sup>18</sup> Dies ermöglicht, sie im Spiel wie z.B. einen Quasi-Tennis- oder -Golfschläger zu bewegen. Hinzu kommt ein Vibrations-Feedback, womit es eine Mischung von Techniken ist, die vereint darauf hinwirken, den Eindruck etwa eines unmittelbaren Tennisspiels zu erzeugen und den User bzw. Spieler an eine präsentierte Spielfigur zu koppeln, welche »dieselben« Bewegungen vollzieht.

Eine solche Spielfigur wird allgemein als Avatar bezeichnet, ist im Fall der *Wii*-Konsole jedoch namentlich ein »Mii«, womit die Spieler gleichsam aufgefordert sind, sich einen virtuellen Doppelgänger zu schaffen. So sind es kaum etwa beliebige Helden, Elfen oder Zwerge, die im genannten Beispiel als »Mii« Tennis spielen, allgemeiner: Virtuelle Figuren eines Anderen, in deren Platzierungen und Optionen man, wie für Computerspiele typisch, spielerisch schlüpft (vgl. Neitzel 2005). Vielmehr macht »Mii« auf eine demgegenüber gewandelte Figuration des virtuellen Spiels aufmerksam, am deutlichsten greifbar im Programm *Wii-Fit* mit seinem zugehörigen *Balance Board* zur Gewichts- und Schwerpunktmessung, deren Daten der Spielfigur zugeordnet werden. »Mii« figuriert hier gleichsam als virtuelles Spiegelbild im Rahmen einer Fitnessapplikation oder eines »exergames«, so die üblich

17 Erläuterungen Nintendos zur *Wii*, <http://www.mynintendo.de/wii/>, 13.08.2010.

18 *Wii* und *iPhone* profitieren damit von der Entwicklung vielfältig einsetzbarer Mikro-Sensoren bzw. mikro-elektro-mechanischer Sensorsysteme (MEMS); vgl. zur hierdurch ermöglichten Bewegungs- bzw. Drehungserkennung am Beispiel *Wiimote* Wingrave et al. 2010.

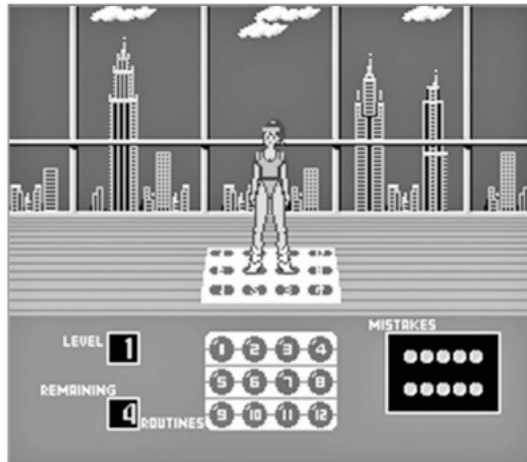


Abb. 3: *Power Pad, Dance Aerobics* (Bandai/Nintendo)

gewordene Bezeichnung dieses Genres, das sich historisch auf Vorläufer wie Nintendos *Power Pad* (1988) zurückführen lässt (vgl. Bogost 2005): eine druckempfindliche Matte als Zusatzgerät, in Japan unter dem Namen *Family Fitness* lanciert, für das u.a. das Spiel *Dance Aerobics* produziert wurde (vgl. Abb. 3).

Seine Weiterführung hat dieses Prinzip in der Bewegungserkennung durch kamerabasierte Schnittstellen gefunden, so 2003 durch die von Sony lancierte *Eye Toy*-Kamera; und es ist diese Konzeption eines »NUI«, die in jüngerer Zeit als Ansatz der Computerspiele-Industrie zunehmend in den Vordergrund getreten ist. Der Name des ersten mit Kamera ausgelieferten (Fitness-)Spiels auf der *Wii*-Konsole lautet *Your Shape* (2009) und bezeichnet damit gleichsam programmatisch eine Entwicklung, die jüngst von Microsoft weitergetrieben wurde, indem die gegenwärtig neueste, unter dem Namen *Kinect* vermarktete Schnittstelle für die Xbox-Spielkonsole kamerabasierte Bewegungserkennung und Spracherkennung integriert. Realisiert ist damit ein Spiel, in dem, gemäß der Formulierung von Microsoft, Controller »überflüssig« sind bzw. die Spieler »zum Controller« werden, aufgerufen, »Teil des Spiels« zu werden.<sup>19</sup>

19 <http://www.xbox.com/de-DE/kinect>, 13.08.2010.

»NUI« integrieren, mit anderen Worten, die Spieler oder User in eine Figuration der »exergames« und der »exertion interfaces«, wobei deren Neues weniger in der so bezeichneten Mischung von Spiel und »exercise« zu sehen ist – insofern für Computerspiele immer schon gilt, dass sie ebenso Übungen sind (vgl. Pias 2005) –, sondern eher in einem Wandel, in dem sich Selbsttechnik mit dem Spiel und dem Interface des Computers verschränkt und ein Körper ins Spiel kommt, der zugleich zur Schnittstelle wird bzw. buchstäblich den Platz des technischen Geräts einnimmt.

Tatsächlich gibt es in diesen Spielen ja keinen Controller mehr noch ein Gerät, das der Spieler am oder auch im Körper trägt, um sich mit dem Computer zu verbinden, sondern er »ist« dieses körperlich selbst. Ablesen lässt sich das Modell dieser Identifikation nicht zuletzt bereits am Namen und Logo der *Wii*-Konsole, das – anstelle des »e« – ein Doppel-i exponiert, in dem Spieler, Spielfiguren und Controller oder »Wiimotes« immer schon zusammenfallen.<sup>20</sup>

Damit stehen Medientechniken wie die *Wii*-Konsole, neben etwa dem *iPhone*, im Spezifischen für eine mediale »Proximität«, die gewohnte Platzierungsgefüge von Hier und Dort, Nähe und Distanz heute in Frage zu stellen scheint, wie für eine Selbsttechnik, an der Formen »personalisierter« Medien in spezifischer Weise partizipieren. Wenn sie hierin als ein heutiges »Neues« der Medien und der medialen Nähe beschreibbar sind, so verweist dies zugleich auf eine Geschichte sich wandelnder medialer Figurationen der Nähe und der Distanz und des »Nächsten« der Medien selbst.

## LITERATUR

- Bahr, Hans-Dieter (1995): »Der Ent-Fernsprecher«, in: *TeleKult. Ästhetik & Kommunikation*, 26/90, 27-30.
- Biography* 26(1) 2003, »Special Issue: Online Lives«.
- Bogost, Ian (2005): »The Rhetoric of Exergaming«, Paper presented at the Digital Arts and Cultures Conference, Copenhagen, 30. Nov.-3. Dez., [http://www.bogost.com/writing/the\\_rhetoric\\_of\\_exergaming.shtml](http://www.bogost.com/writing/the_rhetoric_of_exergaming.shtml), 13. 08.2010.

---

20 Vgl. hierzu auch die animierte Präsentation (Werbevorschau) des *Wii*-Logos (2006), <http://www.youtube.com/watch?v=RdjbQsp84GA>, 13.08.2010.

- boyd, danah (2008): *Taken Out of Context. American Teen Sociality in Networked Publics*, Berkeley.
- Buschauer, Regine (2010): *Mobile Räume. Medien- und diskursgeschichtliche Studien zur Tele-Kommunikation*, Bielefeld.
- Daniels, Dieter (2002): *Kunst als Sendung. Von der Telegraphie zum Internet*, München.
- Dünne, Jörg/Moser, Christian (Hrsg.) (2008): *Automedialität. Selbstkonstitution in Schrift, Bild und neuen Medien*, München.
- Foucault, Michel (1991): »Andere Räume«, in: Martin Wenz (Hrsg.), *Stadt-Räume*, Frankfurt a.M./New York, 65-72.
- Foucault, Michel (1993): »Technologien des Selbst«, in: ders. et al. (Hrsg.), *Technologien des Selbst*, Frankfurt a.M., 24-62.
- Foucault, Michel (1994): »Sexualität und Einsamkeit« (Vortrag), in: *Schriften in vier Bänden. Dits et Ecrits, Bd. IV, 1980-1988*, Frankfurt a.M., 207-219.
- Gibson, William/Josefsson, Dan (1994): »I don't even have a modem« (Interview), Stockholm, 23.11.1994, <http://www.josefsson.net/gibson>, 13.08.2010.
- Hagen, Wolfgang (2009): »Zellular – Parasozial – Ordal. Skizzen zu einer Medienarchäologie des Handys«, in: Jörg Döring/Tristan Thielmann (Hrsg.), *Mediengeographie. Theorie – Analyse – Diskussion*, Bielefeld, 359-380.
- Hellige, Hans-Dieter (2008): »Krisen- und Innovationsphasen in der Mensch-Computer-Interaktion«, in: ders. (Hrsg.), *Mensch-Computer-Interface. Zur Geschichte und Zukunft der Computerbedienung*, Bielefeld, 11-92.
- Hubig, Christoph/Koslowski, Peter (Hrsg.) (2008): *Maschinen, die unsere Brüder werden. Mensch-Maschine-Interaktion in hybriden Systemen*, München.
- Hundert Jahre elektrisches Nachrichtenwesen in der Schweiz 1852-1952*, Bd. 2 (1959), hrsg. von der Generaldirektion der PTT, Bern, 1952-1962.
- Kaschuba, Wolfgang (2004): *Die Überwindung der Distanz. Zeit und Raum in der europäischen Moderne*, Frankfurt a.M.
- Katz, James E./Aakhus, Mark (Hrsg.) (2002): *Perpetual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*, Cambridge.
- Licoppe, Christian/Smoreda, Zbigniew (2005): »Are social networks technologically embedded? How networks are changing today with changes in communication technology«, in: *Social Networks* 27, 317-335.



- Marvin, Carolyn (1988): *When Old Technologies Were New. Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century*, New York/Oxford.
- The Mechanics' Magazine*, Vol. LIII, 1850.
- Museum für Kommunikation et al. (Hrsg.) (2002): *Telemagie. 150 Jahre Telekommunikation in der Schweiz*, Zürich.
- Neitzel, Britta (2005): »Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler-Bindung«, in: dies. et al. (Hrsg.), »See? I'm real...« *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von »Silent Hill«*, Münster, 193-212.
- N.N.: »Die Welt in der Tasche«, in: *Der Beobachter* 5/2010: 17-25.
- Nohr, Rolf F. (2002): *Karten im Fernsehen: Die Produktion von Positionierung*, Münster.
- Peters, John Durham/Kane, Carolyn L. (2010): »Speaking Into the iPhone: An Interview with John Durham Peters, or, Ghostly Cessation for the Digital Age«, in: *Journal of Communication Inquiry*, 34(2), 119-133.
- Pias, Claus (2005): »Die Pflichten des Spielers. Der User als Gestalt der Anschlüsse«, in: Martin Warnke et al. (Hrsg.), *Hyperkult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien*, Bielefeld, 313-341.
- Rieger, Stefan (2008): »Der Weg ist das Ziel. Zur Unwahrscheinlichkeit des Lebens«, in: Jörg Dünne/Christian Moser (Hrsg.), *Automedialität. Subjekt-konstitution in Schrift, Bild und neuen Medien*. München, 353-369.
- Ries, Marc (2008): »Das Porträt und sein Raum«, in: Jörg Döring/Tristan Thielmann (Hrsg.), *Mediengeographie. Theorie – Analyse – Diskussion*, Bielefeld, 203-215.
- Schivelbusch, Wolfgang (1977): *Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert*, München/Wien.
- Schröter, Jens (2004): *Das Netz und die Virtuelle Realität. Zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft durch die universelle Maschine*, Bielefeld.
- Schulze, Holger (2003): »Mein tägliches Textgebet«. Heuristiken täglicher Texte im Netz«, in: *KulturPoetik* 3(1), 59-80.
- Schweizerisches Bundesblatt* 1851, Bd. 3.
- Sutherland, Ivan E. (1965): »The Ultimate Display«, in: *Proceedings of the International Federation of Information Processing Congress*, 2, 506-508.
- Tholen, Georg Christoph (2002): *Die Zäsur der Medien. Kulturphilosophische Konturen*, Frankfurt a.M.
- Wingrave, Chadwick A. et al. (2010): »The Wiimote and Beyond: Spatially Convenient Devices for 3D User Interfaces«, in: *IEEE Computer Graphics and Applications*, 30(2), 71-85.

